

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WEBCOMIC* PADA KOMPETENSI DASAR MENGEVALUASI *WEBSITE* DI KELAS XI BISNIS DARING DAN PEMASARAN (BDP) SMK

Indy Astira Kause Putri

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email : indyputri@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Era digital memiliki persaingan ketat bagi sekolah untuk mempersiapkan peserta didik khususnya pada aspek kognitif. Fakta yang ditemukan pada potensi dan masalah menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami materi didalam Kompetensi Dasar Mengevaluasi *Website*. Tujuan pada penelitian ini ialah untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan media dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *webcomic*. Adapun penelitian ini memilih model penelitian 4D yang diadaptasi dari Thiagarajan (1974) dengan menggunakan teknik pengambilan data berupa observasi dan angket/kuesioner. Subjek penelitian diambil sebanyak 8 orang (uji terbatas) dan 20 orang (uji lapangan) di kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran. Hasil penilaian para validator memiliki presentasi sebesar 87%. Selanjutnya, tahap uji coba terbatas presentase 85%, pada tahap uji coba kelas besar presentase 92%. Peningkatan presentase respon peserta didik dapat menjadi salah satu acuan bahwa media pembelajaran *webcomic* layak menjadi salah satu media pembelajaran pendukung saat pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Webcomic*, Pemasaran

Abstract

The digital era has intense competition for schools to prepare students especially on the cognitive. Found in the fact that the show that there are still many students did not understand the material in basic competence evaluate websites. Objectives in this research are to know the process of development, the worthiness of the media and the response to media webcomic school tuition. As for research 4D model was used in the study by Thiagarajan (1974) with using a technique of the receipt of such data in the form of observation or questionnaires. A subject of study taken by 8 peoples (Preliminary field testing), and 20 peoples (Main field testing) in class XI online business and marketing. Assessments of the overall presentation having 87%, on preliminary field testing having 85%, and on the main field testing having 92%. increase the percentage response could be one of the students reference learning that media webcomic worthy of being one of the media when supporting learning in class.

Keywords : Learning Media, *Webcomic*, Marketing

PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek. Adapun pada aspek pendidikan menjadi sebuah peningkatan untuk melakukan pembelajaran dengan bantuan digitalisasi (Richardus, 2011: 5). Bantuan digitalisasi dalam pendidikan sering dikatakan sebagai kompetensi abad-21 atau revolusi industri 4.0. Kompetensi abad-21 memiliki dampak dan tantangan tersendiri bagi sekolah khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (Pretty, 2018: 36). Tantangan bagi peserta didik yakni dapat membaca, memahami, menganalisis serta mengelola informasi yang ada didalam ranah digitalisasi untuk diterapkan pada pembelajaran sekolah maupun diluar sekolah (Yahya, 2018: 14). Sesuai dengan tantangan dalam digitalisasi, maka pendidik dianjurkan untuk menyesuaikan dan

mengembangkan keterampilan untuk berinovasi dalam media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital guna media pembelajaran yang sesuai dengan era terkini adalah media visual (Arsyad, 2017: 11). Sudjana berpendapat bahwa, otak seorang manusia mampu melihat dan menangkap gambar berwarna lebih cepat daripada gambar tak berwarna. Pada dasarnya tidak semua manusia dapat memilih pilihan gambar berwarna sebagai salah satu alternatif dalam memahami sebuah pemahaman. Namun, dengan adanya gambar berwarna mampu menghasilkan contoh yang diperlukan untuk memahami sesuatu (2017: 13).

Berdasarkan observasi pada subjek penelitian, pada proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang dirancang pada aspek kognitif memiliki keunggulan dan kelemahan tersendiri. Pada proses belajar mengajar dikelas, pendidik akan mengajar menggunakan media *powerpoint* dengan bantuan bahan ajar untuk mengukur sekaligus mengupayakan agar pemahaman peserta didik memiliki peningkatan.

Adapun, peserta didik terbiasa menggunakan media internet sebagai pedoman dalam memahami materi apabila media dari pendidik dianggap kurang menjabarkan secara lengkap dan jelas. Untuk memperkuat fakta tersebut, maka peneliti menggunakan kuesioner secara online terhadap 20 orang dengan hasil menyatakan bahwa mereka kurang mampu memahami materi dari media yang telah disediakan oleh pendidik didalam kelas.

Berdasarkan penjabaran atas permasalahan sebelumnya, maka ditawarkan *webcomic* didalam kelas. Adapun kedudukan *webcomic* didalam pembelajaran adalah sebagai pendukung dalam aspek kognitif peserta didik didalam kelas. Menurut Rima (2016: 3), pemahaman peserta didik memiliki peningkatan secara bertahap. Pemahaman tersebut dapat terpengaruh pada media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga jika mengalami peningkatan maka media tersebut dianggap terlibat dalam kognitif peserta didik. Pada hal ini, *webcomic* dapat diakses melalui www.webcomic.com. Pada *website* tersebut dikondisikan agar tidak menampilkan konten diluar indikator pencapaian kompetensi didalam materi. Tak hanya itu, media tersebut menampilkan evaluasi sesuai dengan daya pikir peserta didik yang dapat di *download* secara gratis. Sesuai dengan sekolah yang memiliki sarana wifi, media dapat diakses secara *offline* agar peserta didik dapat memahami kembali saat berada diluar sekolah.

Webcomic dirancang sesuai dengan karakteristik, lingkungan serta sarana dan prasarana yang tersedia didalam sekolah. Tak hanya itu, media ini meliputi dialog, gambar kartun, contoh *website*, jenis *website*, serta evaluasi agar mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Didalam media ini di input kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan belajar agar peserta didik dapat mengetahui tujuan dalam mempelajari materi didalam Kompetensi Dasar 3.2 Mengevaluasi *Website*. Adapun pengemasan dengan percakapan sederhana dan situasi tokoh utama dan tokoh lainnya sesuai dengan ahli validasi mampu menarik perhatian peserta didik sehingga antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Webcomic merupakan media atau wadah yang digunakan sebagai penyalur atau penyampai pembelajaran oleh pendidik yang dapat dilakukan melalui *smartphone*. Adapun media ini menggunakan sebuah *hosting* atau situs yang diperoleh secara percuma dengan mengganti domain agar dapat diakses secara gratis oleh masyarakat umum. Adapun masyarakat umum dapat meliputi wilayah-wilayah besar di Indonesia dengan akses internet yang lancar dan stabil untuk mengakses situs ini. (Bagus, 2017: 103).

Adapun dalam penelitian ini memiliki permasalahan yang dijadikan sebagai penelitian yang mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *webcomic*, mengetahui kelayakan pengembangan *webcomic* dan mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media didalam pembelajaran.

Media *webcomic* dapat diakses melewati *smartphone* berupa android dan ios disesuaikan dengan keadaan peserta didik dan lingkungan sekolah yang dapat mengakses wifi. *Webcomic* memiliki penjelasan materi berupa gambar dan dialog yang dapat digunakan secara online dan download agar peserta didik mampu memahami penjelasan yang ada didalamnya. Peserta didik diharapkan mencari materi dengan cara diakses melalui *smartphone* pada saat pembelajaran dan evaluasi yang ada didalam *website*, sehingga mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

METODE

Metode yang dilakukan guna mendukung pelaksanaan penelitian ini yakni metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun jenis metode ini dibantu dengan model pengembangan 4-D atau 4-P yang disebut dengan pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran (Rochmad, 2012: 60).

Penelitian ini mengambil sasaran atau objek yakni peserta didik kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran. Adapun uji coba dibagi kedalam dua kelas. Kelas kecil atau uji coba terbatas diberikan pada delapan peserta didik. Sedangkan, uji coba lapangan atau kelas besar diberikan pada 20 peserta didik. Adapun kualifikasi sasaran penelitian ialah peserta didik memiliki *smartphone* dan berusia 16-18 tahun (Gafur, 2012: 125).

Pengumpulan data menggunakan lembar instrumen berupa lembar validasi tiga ahli dan lembar angket respon peserta didik. Adapun wewenang validator media tersebut dimiliki oleh validator materi, validator media dan bahasa sesuai dengan ketentuan yang ada dalam penilaian sebuah media. Menurut Trianto, validasi ini dilakukan untuk memperoleh kualitas media pembelajaran sebelum mendapatkan respon peserta didik (2014: 92). Metode ini didukung dengan perhitungan secara kualitatif dan kuantitatif sehingga mampu menghasilkan data yang seimbang dan mampu dipertanggung jawabkan. Analisis kualitatif dilakukan pada lembar validasi dan lembar angket respon peserta didik. Adapun data yang digunakan diakumulasi menggunakan rumus, yakni:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Secara Keseluruhan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Sesuai Kriteria}} \times 100\%$$

Dengan adanya rumus diatas, maka peneliti menggunakan skala Likert pada proses ahli validasi. Sudaryono berpendapat bahwa skala ini dapat mengukur indikator sebagai tolak ukur dalam penelitian (2013: 49). Sedangkan respon menggunakan jenis pengukuran skala Guttman. Skala ini mampu memberi keyakinan pada peneliti untuk mengukur sikap objek penelitian (Sugiyono, 2015: 15).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun telah dijelaskan sebelumnya bahwa *webcomic* diciptakan sesuai dengan umur, karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah dan *smartphone* dengan jenis *android* dan *ios* yang dapat mengakses situs *webcomic*. Pada observasi atau pengamatan langsung, *webcomic* dapat diakses secara baik didalam kelas dikarenakan peserta didik memiliki kondisi baik dalam koneksi internet dan LCD proyektor mampu berfungsi untuk menampilkan materi agar dapat diajarkan. Hal ini berarti guru memiliki peran sebagai fasilitator dan mengajar sehingga peserta didik tidak dibiarkan begitu saja saat proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Dalam penelitian ini, proses penilaian kelayakan *webcomic* di nilai oleh beberapa ahli yang berkompeten dan ahli dibidangnya. Beberapa ahli tersebut memberikan penilaian untuk menentukan apakah *webcomic* ini layak valid atau tidak untuk dijadikan media pembelajaran pada materi didalam Kompetensi Dasar Mengevaluasi *Website*. Media ini dikatakan layak valid apabila beberapa ahli menyatakan bahwa media ini memiliki kategori sangat layak atau layak untuk digunakan sebagai media ajar, artinya media tersebut layak digunakan tanpa revisi atau dengan sedikit revisi. Hasil penilaian / validasi oleh para ahli Materi, Bahasa dan Media disajikan pada Tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No.	Komponen	Presentasi	Kelayakan
1.	Kelayakan Materi	89%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Bahasa	89%	Sangat Layak
3.	Kelayakan Media	84%	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		87%	Sangat Layak

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Data diatas diambil mengambil analisis bahwa pada poin ‘kelayakan media’ memiliki presentase berbeda daripada kelayakan ahli lainnya disebabkan bahwa media *webcomic* memiliki konsep cerita yang perlu ditingkatkan kualitas agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik didalam kelas. Hal ini berdasar pada pendapat Sudjana (2017: 14), yakni gambar tidak memiliki sifat yang permanen dalam hal pembelajaran dan menarik minat, sehingga pendidik perlu memikirkan bagaimana peserta didik mampu menerima materi dengan baik sehingga aspek kognitif dapat terpenuhi dengan baik. Dari langkah-langkah yang diterapkan untuk mengembangkan media, maka media *webcomic* dapat ditemukan bahwa proses pengembangan akan

meningkatkan kualitas disebabkan silabus, RPP, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, bahan media pembelajaran, dan lingkungan sekolah.

Adapun hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas dan lapangan ialah :

Tabel 2. Hasil Respon Peserta Didik

No.	Bentuk Uji Coba	Presentasi	Kelayakan
1.	Uji Coba Terbatas	85%	Sangat Baik
2.	Uji Coba Lapangan	92%	Sangat Baik
Rata-rata keseluruhan		88.5%	Sangat Baik

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Pada uji coba terbatas, peneliti mendapatkan presentase yang lebih sedikit daripada uji coba lapangan. Hal ini berkaitan dengan hasil media dengan indikator ‘pemilihan karakter, dialog dan *font*’ saat penelitian berlangsung didalam kelas. *Webcomic* perlu ditinjau secara berkala oleh pengelola media agar menghasilkan tampilan yang bagus dan rapi agar dapat dibaca dan dipahami oleh peserta didik. Sehingga, media mampu memiliki pengaruh terhadap kemampuan atau cara berpikir peserta didik. Tak hanya itu, pendidik mampu menghasilkan tujuan pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik didalam kelas.

Adapun hasil respon peserta didik uji coba kelas kecil adalah 85% atau ‘sangat baik’. Menurut Riduwan (2016: 13), interpretasi validasi mencapai presentase sebesar $\geq 61\%$ maka dapat dikatakan baik. Adapun hasil respon peserta didik uji coba kelas besar adalah 92% atau ‘sangat baik’. Menurut Riduwan (2016: 13), interpretasi validasi mencapai presentase sebesar $\geq 61\%$ maka dapat dikatakan baik.

PENUTUP

Simpulan

- Media pembelajaran *webcomic* yang telah melalui proses dan berkembang dalam telaah, revisi dan validasi dengan presentase 87% atau ‘Sangat Layak’. Adapun hasil validasi materi ialah 89% dengan kriteria ‘sangat layak’. Hasil validasi bahasa memperoleh penilaian yakni 89% dengan kriteria ‘sangat layak’. Hasil validasi media memiliki penilaian yaitu 84% dengan kriteria ‘sangat layak’. Nilai tertinggi pada hasil kelayakan
- Media pembelajaran *webcomic* berhasil dikembangkan menggunakan model Four Model atau 4-D, yakni Define, Design, Develop, Disseminate. Tahap pengembangan ini diadaptasi dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Namun, diadaptasi kembali oleh Trianto dengan 4-P. Pada tahap penyebaran atau disseminate tidak dilakukan

karena media belum mencantumkan respon peserta didik dan perlu adanya penelitian skala besar.

3. Pada poin yang berada didalam aspek materi dan bahasa, hal ini dapat menjadi pendukung dalam media sehingga tidak hanya gambar yang menarik namun pengelolaan materi dan bahasa yang baik sehingga mampu memiliki daya tarik dalam minat belajar pelajar.
4. Pada tahap *Development Testing*, media *webcomic* memiliki hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas (kelas kecil) ialah 85%. Sedangkan respon peserta didik pada uji coba lapangan mencapai 92%. Respon peserta didik memiliki nilai tertinggi pada aspek kualitas instruksional atau bantuan dalam pembelajaran sehingga media *webcomic* dinilai layak dalam proses pembelajaran.

Saran

1. Pendidik diharapkan dapat mengawasi peserta didik dalam penggunaan media *webcomic* menggunakan smartphone untuk mengakses internet. Hal ini bertujuan agar peserta didik tetap fokus dalam pembelajaran yang sedang dilakukan oleh pendidik.
2. Dari hasil angket respon peserta didik didapatkan hasil paling rendah yakni kualitas teknis dengan skor 70%. Hal ini diperlukan perbaikan ukuran font didalam media agar peserta didik dapat nyaman dalam membaca sekaligus memahami materi yang terkandung dalam media *webcomic*.
3. Sumber gambar dalam materi jenis website dapat diubah dan ditambahkan sesuai kebutuhan dan keadaan peserta didik dengan cara mengubah pada *software* pembuatan media pembelajaran *webcomic* sesuai dengan kemampuan pendidik dalam mengolah materi pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Annielson, Gabriela, Ana. (2016). *The Comic As Teaching Strategy In Learning Of Students In An Undergraduate Management Program. Mackenzie Management Review, 18(1). ISSN 1678-6791*
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo Persada. *ISBN 9794215473*
- Bagus, D. (2017). Pengembangan Mobile Webtoon Pada Mata Kuliah Pemrograman Game Di Universitas Negeri Surabaya, *Jurnal Informatika, 2 (1), 103*.
- Direktorat Pembinaan SMK. (2018). *Pedoman Praktik Kerja Lapangan (PKL) Peserta Didik SMK*.

Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak. *ISBN 9786027544352*

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Empat Perbaikan Kurikulum 2013. Media Komunikasi dan Inspirasi Jendela Pendidikan dan Kebudayaan, 3(6), 3-4*.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 60. (2014). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

Pretty. (2018). Tantangan Revolusi Industri 4.0 Untuk SMK. Berita Direktorat Pembinaan SMK. Diperoleh pada 1 Agustus 2019, dari <http://psmk.kemdikbud.go.id/konten/3854/tantangan-revolusi-industri-40-untuk-smk>

Rochmad. (2012). *Desain Model Pengembangan Matematika, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 3 (1), 60-71*.

Richardus. (2011). *Menjawab Tantangan Pendidikan Abad 21*. Surabaya: APTIKOM

Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta. *ISBN 9798433084*

Rima, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena. *ISBN 9786021296271*

Rochmad. (2012). *Desain Model Pengembangan Matematika, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 3 (1), 60-71*.

Sudaryono, dkk. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudjana, N. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta. *ISBN 9798433718*

Tim APJII. (Ed). (2018). *Potret Zaman Now Pengguna dan Pelaku Internet Indonesia !*. Jakarta : Buletin APJII

Tim EMS. (2012). *Web Programming For Beginners*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group. *ISBN 9786021186053*

Yahya, M. (2018). Era Industri 4.0 Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia. *Sidang Terbuka Luar Biasa Senat Universitas Negeri Makassar*, Universitas Negeri Makassar